

# とつれき!

## 突撃歴史少女シミュレーション

少女コマ・ボールコマの扱い方

### 1. 先生、これはなんですかー？

「突撃歴史シミュレーター(とつれき!)には組み立てるコマが付いているけどこれは何ぞな?」という方、あるいは「とつれき!をプレイしていると時々何をやってたかわからなくなる」という本ゲームのデザイナーのような方のための指南書です。

### 2. 先生、少女コマを使いたいです!

(従来の問題)

能力値の小さな順に手番を回すのですが、ときどき「あっ、次は私だったのに抜かされちゃった!」みたいな事態になってしまうことがありました。少女大札が各プレイヤーの手元に置かれているため、能力値の順番が一目でわかりにくいからです。

(解決策)

とつれき!には少女大札と同じ数の少女コマが付いています。これを使いましょう。

少女大札はプレイヤーの手元に置かず、場の中央に「敵スートと同じスートの能力数の小さな順(数が同じなら裏、表の順)」に直線に並べてください。しかしこれだとどの少女がどのプレイヤーに属しているかがわからなくなりますが、そこで少女コマを(少女大札の代わりに)プレイヤーの手元に置くのです。つまり少女コマは少女とプレイヤーを結びつけるエンゲージリンクなのです(リンクを貼るの意味で)。場の中央の少女大札は札が裏返ったり新たな合戦に入ったりするたびにこまめに並べ替えてください。

### 3. 先生、バスケコマも使おうよー!

(従来の問題)

直前が誰の手番だったかわからなくなる事態になってしまうことがありました。妄想しながらエア友達とプレイしている時にありがちです。

(解決策)

とつれき!にはバスケコマが1個ついています。手番プレイヤーはこのバスケコマを持ちましょう(または、場に並べられているその少女大札の上に置きましょう)。手番が終わったら次のプレイヤーに(バトンみたいに)渡してください。

### 4. 先生、バレーコマも忘れちゃだー!

(従来の問題)

全員が連続して「パスする」を選択したら1つの合戦が終わりますが、連続パスした起点プレイヤーを忘れたという事態になってしまうことがありました。特に数人が「突撃する」で負けて手番の順番が変わりまくるとはにやーとなりがちですね。

(解決策)

とつれき!にはバレーコマが1個ついています。ゲームの開始後に最初に「パスする」が選択された時、その少女大札(場に並べられています)の上にバレーコマを置いてパスの起点を示します。バレーコマは誰かが「突撃する」を選択したら取り除かれ、また次に「パスする」が選ばれたらその少女大札の上に起きます。バレーコマが置かれている少女に手番が回ってきたら「全員が連続してパスした」ことになりしますのでその合戦は終了です。

### デザイナーズノート

コマの扱いは、半年くらいずっと、悩みどころでした……。

本ゲームを作るにあたって、僕は2つの新しい挑戦をしてみたいと考えたのです。

1. タロットサイズの大きなカードに好きな絵師様のイラストをばばーんと両面カラーで印刷する! これはイラスト同人誌の新しいフォーマットの提案になるかもっ!
2. コマを作る。カードを切ってコマを組み立てるという発想は新しいんじゃないかなー!

両方とも実現させるべく印刷所様に発注したのですが、しかし、その時点ではまだルールを考えていなかったのです! (汗) コマ……となるとゲームボードが欲しくなりますがそんなものを作った日には頒布価が跳ね上がります(僕の前々作「土道盤~新選組穴巻録~(1500円)」のように。いやまあこの作品は生涯の自信作なのですが……売れませんでしたねとほほ)。

で、とりあえずの結論が「コマ、愛でるべし」でした。

実はコマを付けたのはもう一つ理由がありまして、最低限必要な少女カード13枚で500円は高かろうと。400円だと釣り銭の100円玉を用意するのが面倒だなーとか。少女大札13枚だけですと印刷代等の材料原価はざっくり350円弱なのです(小ロットだともう少し上がります。計算上は1枚30円で頒布価390円くらいがギリギリですね。ちなみに絵師様への支払いは原価に含めていません。含めると計算が成り立たないと申しますか、好きな絵を描いていただいたので僕の超趣味費で落としました)。ならば20枚500円くらいならお値打ち感があるのではないかと迂闊にも考えてしまったのですよ。実際は委託販売した場合は原価割れしてますので18枚くらいに抑えたほうがよかったかなーと後から後悔したりしてます……はははは。

そんなこんなで悩み悩み、少女大札だけ13枚390円としてコンポネットを作り直したほうが系統的に美しいのではないかも考えた時期もあったりしつつ、でもソロプレイを重ねていくにつれていろいろと使えるのじゃないかと思直した結果をまとめたのがこのルール紙なのです。

ちなみに、コマの組み立て時の接着ですが、僕はのりしろに瞬間接着剤を1滴たらしています。いい感じでくっつきやすよ。

本紙を読んでいただいております。ありがとうございます。

(M-Traum)

【奥付】

『とつれき! ソロプレイ・NPCルール』

・発行: アーバイン解放戦線

・HP: <http://www.5b.biglobe.ne.jp/~traum/>

・発行者 兼 ゲームデザイナー: M-Traum

・メール: [traum@mvg.biglobe.ne.jp](mailto:traum@mvg.biglobe.ne.jp)

・本ルール発行日: 2015年1月20日 上記HPでWeb公開